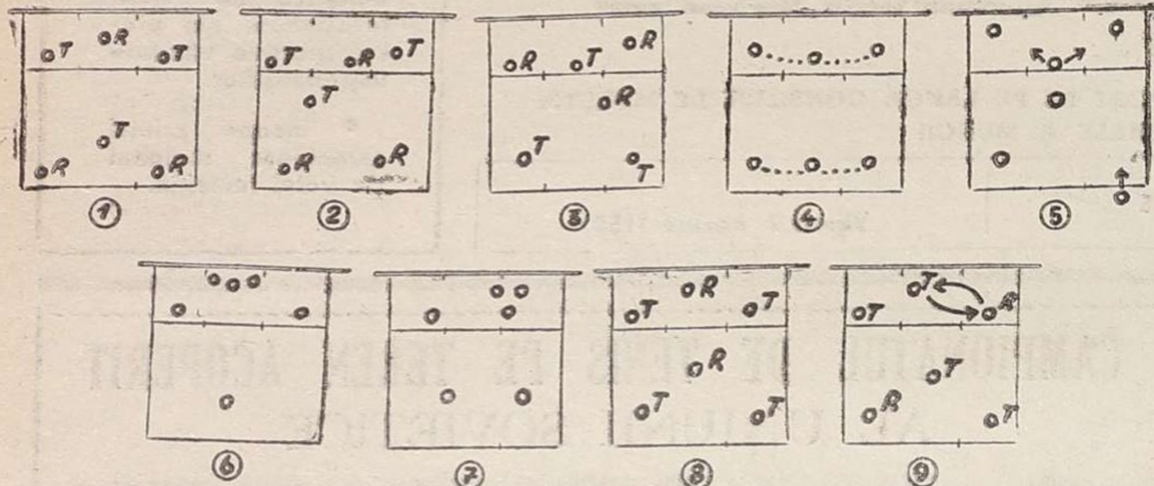
Aşezarea pe teren a jucătorilor unei echipe de volei

Aşezarea jucătorilor pe terenul de volei are drept scop:

1. Să acopere terenul cât mai bine, fără să lase locuri goale care pot fi speculate de adversar.
2. Intâmpinarea atacului advers cu echipa cât mai bine aşezată.
3. Să permită trecerea rapidă a echipei din atac în apărare şi invers.

O primă aşezare, care face separarea netă între ridicători şi trăgători şi în care deobiceiu nu se fac schimburi de locuri, este indicată de schiţa numărul 1. (T=trăgător şi R=ridicător). Caracteristicile acestei aşezări sunt: centrul liniei de fund stă direct în spatele centrului dela fileu şi amândoi înaintea extremelor; extremele celor două linii sunt la acelaşi nivel şi mai înapoia centrilor. Această poziţie se menţine atunci când echipa serveşte sau primeşte serviciul.

Concepţia de joc a voleiului a evoluat însă; s'au adus îmbunătăţiri metodei iniţiale, mai ales în ceeace priveşte pornirea în atac a echipei şi au apărut două situaţii.



I. CAND ECHIPA PRIMEŞTE SERVICIUL

Ideea este aceeaşi, dar schemele sunt în funcţie de poziţiile trăgătorilor, deoarece trebue să primească serviciul, jucatorii vor sta răsfiraţi pentru a acoperi complet terenul de joc (vezi fig. 2 şi 3).

Un alt mod simplu de a aşeza echipa este plasarea jucătorilor în două arcuri de cerc (fig. 4).

II. CAND ECHIPA TREBUE SA SERVEASCA

In această situaţie, extremele din linia din faţă vor sta aproape de fileu, iar centrul 1 cu un pas înapoia lor, pentru a fi gata să blocheze cu una din ele (fig. 5).

Blocajul poate fi executat în doi sau trei jucători. Atunci când adversarii trag depe centrul fileului, cel mai sigur blocaj este cel în trei. In această situaţie, extremele din spate vor veni în faţă pentru dublarea blocajului, iar centrul din linia de fund se retrage pe fundul terenului, (figura 6).

Blocajul în doi este executat de cele mai multe ori atunci când adversarul trage dela marginea fileului. Această nouă poziţie (fig. 7) a fost adoptată şi este mai des utilizată, deoarece se trage mai des depe marginile fileului. In acelaş timp, blocajul în doi permite o mai bună acoperire a terenului şi, în special, a fundului, care — în blocajul în trei — este foarte vulnerabil, deoarece este păzit de un singur jucător.

Prin modificarea regulamentului, astăzi este permis schimbul de jucători în cadrul aceleeaşi linii, astfel că sunt avantajate echipele care au mai mulţi trăgători, deoarece le dă posibilitatea să vină mereu în locul cel mai convenabil pentru tras.

In acest fel, o echipă cu patru trăgători şi doi ridicători oricum s'ar roti, va avea în permanenţă la fileu o formaţie bună (fig. 8). Dacă se întâmplă să vină la fileu un trăgător lângă altul, după punerea mingiei în joc de către una din echipe, ridicătorul are dreptul să treacă repede între cei doi trăgători, astfel că revin la cea mai bună formulă de echipă (vezi fig. 9)

NORMELE PENTRU CLASIFICAREA BOXEURILOR

Comitetul pentru Cultură Fizică şi Sport de pe lângă Consiliul de Miniştri a alcătuit următorul regulament cu privire la clasificarea boxeurilor din Republica Populară Română.

Această clasificare are ca scop stabilirea sistemului unic de conferire a titlurilor şi categoriilor sportive, boxeurilor din R.P.R., stimularea ridicării măestriei sportive şi a performanţelor sportivilor, îmbunătăţirea calităţii muncii de instruire sportivă şi ridicarea de noi cadre de boxeuri, organizarea evidenţei boxeurilor calificaţi.

Iată titlurile şi categoriile boxeurilor.

MAESTRU

Să fi obţinut 2 ani consecutiv sau de 3 ori alternativ titlul de campion naţional.

— sau să se fi clasat în campionatul naţional de 2 ori pe locul II în timp de 3 ani, obţinând şi 2 victorii internaţionale.

— sau să fi obţinut în timp de de 2 ani 3 victorii asupra unor adversari străini de certă valoare tehnică.

CATEGORIA I

Să fie deţinător al titlului de finalist sau campion naţional.

— sau să fi obţinut o victorie asupra unui finalist sau a unui campion naţional.

— sau să fi obţinut într'un an 6 victorii asupra unor adversari din cat. II-a sau trei victorii asupra unor adversari din cat. I,

— sau să fi făcut parte odată din lotul naţional.

CATEGORIA II

Să fi fost semifinalist în campionatele naţionale.

— sau să fi deţinut, prin eliminarea a cel puţin 2 adversari, titlul de campion în oraşele Brăila, Bucureşti, Galaţi, Timişoara, Reşiţa, Cluj, Arad, Oradea, Ploeşti, Constanţa, Craiova, Sibiu, Braşov, Buzău.

— sau să fi obţinut într'un an 4 victorii asupra unor adversari din cat. II-a.

CATEGORIA III

Să fi obţinut în timp de un an 3 victorii asupra unor adversari din cat. III-a a sau cinci victorii asupra unor adversari neclasaţi.

— sau să se fi clasat pe locul I şi 2 în campionatele judeţene şi orăşeneşti.

— sau să se fi clasat pe locurile 2-4 în campionatele unuia din următoarele oraşe: Brăila, Bucureşti, Galaţi, Timişoara, Reşiţa, Cluj, Arad, Oradea, Ploeşti, Constanţa, Craiova, Sibiu, Braşov, Buzău.

JUNIORI

Să fi obţinut cel puţin 3 vctorii în competiţiile rezervate juniorilor.

CUM SE FORMEAZĂ ŞI IMPINGE GRĂMADA LA RUGBI

Una din greşelile frecvente ale grămezii la rugbi este felul cum ea se formează. Cei opt componenţi trebuie să aibe limpede imaginea acelui TOT care formează compartimentul căci de felul cum este alcătuită grămada în momentul împingerii depinde succcesul acţiunii. Se ştie că grămada ideală este formată din opt jucători, aşezaţi în trei linii (Trei jucători linia I-a, doi jucători linia a doua, trei jucători linia a treia) jucătorul din mijlocul liniei I-a (taloneurul) se prinde de mijlocul colegilor săi de linie care trebue să-l ţină de umeri (jucătorii noştri fac deseori greşala că lasă taloneurul să se prindă de umerii jucătorilor din linia întâia).



Aşa se prinde grămada.

Jucătorii din linia a doua, trebuie să ţină piciorul exterior *(în raport cu grămada) înainte în vreme ce linia a treia (aripă) ţine pe piciorul* interior *înainte. Talonajul (scoaterea balonului din grămadă) se face în momentul şocului cu maximă repeziciune iar balonul nu trebuie să se încurce în picioarele liniei a doua sau a treia ci să iasă direct printre picioarele liniei a treia.*

Impiusul *grămezii se face în momentul când balonul intră în linia întâia. Direcţia de împins este paralelă cu solul. Şocul este dat simultan, de toţi înaintaşii.*

Multe grămezi greşesc împingând în sus. Acest fel de a împinge este greşit.

De felul cum împinge grămada depinde dacă echipa are mingi pentru atac. Acesta este motivul pentru care fiecare grămadă are datoria să-şi îmbunătăţească tehnica.



Fig. 1. Direcţia justă de împins a grămezii, paralel cu pământul
Fig. 2. Direcţia greşită, în sus

Să învăţăm metodic şahul

LVII. DESCHIDEREA SPANIOLĂ (4)

Dacă albul vrea să evite intrarea în variantele prea analizate care rezultă după mutarea **5.0—0** (vezi articolele precedente), atunci el le poate evita jucând la mutarea 5-a alte continuări, dintre care cele mai importante sunt următoarele: **5.Cc3; 5.De2; 5.d4** şi **5.d3.**

Continuarea 5.Cc3. — Mutarea aceasta este în contrazicere cu principiul fundamental strategic al deschiderii spaniole şi al jocurilor deschise în general, anume de a prepara înaintarea d2—d4. Mutarea Cc3 contribue numai la desvoltarea generală a albului, fără a contribui cu nimic la lupta pentru realizarea înaintării d4, ci din contră o întârzie prin faptul că împiedică c2—c3, mutarea naturală de susţinere a înaintării d4. In afară de aceasta, apărarea pionului e4 este destul de slabă, deoarece negrul are mereu la dispoziţie atacul b7—b5—b4, silind calul să mute.

Principalele continuări posibile după 5.Cc3 sunt ilustrate de următoarele exemple:



Poziţia după 1.e4,e5 2.Cf3,Cc6 3.Nb5,a6 4.Na4,Cf6.

I. — **5...b5** 6.Nb3,Ne7 7.0—0,d6 (la aceeaşi poziţie se poate ajunge şi după 5...Ne7 6.0—0,b5 7.Nb3,d6) şi acum albul are mai multe alternative:

a) **8.a4**, b4 9.Cd5,Ca5 10.Na2,Cd5:! 11.Nd5:,c6 12.Na2,c5! 13.c3,Tb8 14.Nd5,0—0 15.d4,ed 16.cd,c4 şi negrul stă mult mai bine (Alehin-Bogoliubov, Pistyan 1922).

b) 8.d3,Ca5 9.Ce2,0—0 10.Cg3,Te8 11.c3,Cb3: 12.ab,c5 13.Tel,Nf8 în favoarea negrului (Maroczy-Teichmann, Monte Carlo 1903).

c) **8.Cd5!** ,Ca5! 9.Ce7: ,De7: 10.d4, 0—0 11.de, de 12.Ng5,Nb7 13. Del, Cb3: 14.ab,h6 15.Nf6: ,Df6: cu şanse egale (Keres-Euwe, a 4-a din match, 1940). Acest ultim exemplu demonstrează că varianta Cc3 este totuşi jucabilă, dar că albul nu poate spera să obţină mai mult decât egalitate.

II. — **5...Nc5** 6.Ce5:,Ce5: 7.d4,Nd6 8.0—0,0—0 9.f4,Cc4 10.e5,b5 11. Nb3, Nb7 12.ed,cd! cu joc egal.

III. **5...Nb4** 6.Cd5,Ne7 7.0—0,0—0 8.Tel,d6 9.Cf6:+,Nf6: 10.c3,Ce7 11. d4,Cg6 cu avantaj pentru negru (Nimzovici).

Continuarea 5.De2. — Mutarea aceasta constitue posibilitatea cea mai importantă a albului de a devia dela varianta principală. Ea este de multe ori jucată la mutarea 6-a (adică după 1.e4,e5 2.Cf3,Cc6 3.Nb5, a6 4.Na4,Cf6 5.0—0,Ne7) ceiace are de scop să împiedice pe negru să aleagă sistemul de apărare bazat pe Nc5. (doarece nebunul a mutat deja la e7). După 5.De2, negrul are de ales între mai multe sisteme de apărare:

I. — **5...d6** 6.c3,Ne7 7.0—0,Ng4 8.Tdl,0—0 9.d4,b5 10.Nb3,ed 11.cd, d5 12.e5,Ce4 13.Cc3,Cc3: 14.bc,Ca5 cu joc satisfăcător pentru negru (Lasker-Teichman, 1909, partidă în care ordinea mutărilor a fost alta).

II. — 5...Ne7 6.c3,b5 7.Nb3,0—0 8.a4,d5! 9.ab,de? 10.Cg5! ,Ca7 11.ba, Nf5 12.Nc2 cu avantaj pentru alb (Alehin-Levenfiş, 1914).

III. — 5...Nc5? 6.Nc6:,dc 7.Ce5:, Dd4 8.Cd3! şi albul câştigă un pion.

IV. — **5...b5** 6.Nb3,Nc5 7.a4,Tb8 8.ab,ab 9.Cc3,0—0 10.d3,d6 11.Cd5, Cd5: 12.Nd5:,Ce7 13.Nb3, Ng4 cu joc egal (Nenarokov).

V. — **5...b5** 6.Nb3,Ne7 7.a4,Tb8 8.ab,ab 9.Cc3,0—0 10.0—0,d6 11.h3,b4 12.Cd5,Nd7 13.Dc4,Tb7 14.Tel. Albul are avantaj.

Continuarea 5.d4. — O mutare foarte interesantă, care dă albului şanse mari de a obţine avantaj, mai ales dacă negrul se apără inexact. Jocul se poate desfăşura în modul următor:

5...ed (O greşeală este 5...Ce4:? din cauza 6.De2,f5 7.d5, Cb8 8.Ce5:, Df6 9.Cd3,Ne7 10.Nf4.b5 11.Nb3,d6 cu mare avantaj pentru alb: Kruusberg-Ernst 1938) 6.0—0,Ne7; 7.e5,Ce4 8.Cd4: (Mai slab e 8.Tel, Cc5 9.Nc6:, dc 10.Cd4:, 0—0 11.Cc3,Te8 12.Ne3,Nf8, 13.f4,f6! 14.ef,Df6: 15.Df3, Nf5! 16.Nf2,Tad8 17.Te3,Ng6 în favoarea negrului: Alehin-Keres, Kemeri 1937) 8...0—0 9.Cf5,d5 10. Nc6:,bc 11.Ce7:+De7: 12.Tel,f6 şi albul are posibilitatea de a obţine avantaj strategic prin 13.f3,Cg5 14.ef,Df6 15.Cc3,Tb8 urmat de ocuparea punctului c5 prin Ne3 şi Cc3—a4—c5.

Varianta aceasta s'a jucat mult în ultimul timp la concursuri, albul obţinând succese apreciabile.

Continuarea 5.d3. — Cu această mutare modestă, albul renunţă pentru moment la ideia înaintării d4, pentru a obţine o desvoltare rapidă.

De multe ori se ajunge la poziţii care pot rezulta şi în varianta principală a lui Cigorin (vezi articolul precedent), în care albul are jucat d3 în loc de d4 (1.e4,e5 2.Cf3,Cc6 3.Nb5,a6; 4.Na4,Cf6; 5.0—0Ne7; 6. Tel).

Jocul poate continua după 5.d3 în modul următor:

5.d3,d6 6.c3,Ne7 7.Cbd2,0—0 8.Cf1, b5 9.Nc2,d5! 10.De2,Ne6 11.h3, de 12.de,Nc4 13.Ne3,Nf1: 14.Rf1: în favoarea negrului (Vajda-Alehin, Semmering 1926).

In loc de 10.De2,Alehin a recomandat 10.Cg3, dar mutarea aceasta n'a fost experimentată niciodată. Intr'o partidă Tartakower-Reti, 1924, albul a jucat 10.Nd2,Te8 11.Cg3,Nf8 12.0—0 dar n'a obtinut nimic.

In loc de 7.Cbd2, multă vreme s'a jucat 7.0—0,0—0 8.Tel, dar cum s'a văzut în partida Colle-Rubinstein, Baden-Baden 1925, negrul obţine avantaj prin 8...b5 9.Nc2,d5 10.ed, Dd5: 11.Ng5,Nf5 etc.

Desvoltarea nebunului negru la g7, jucând g7—g6 la mutarea 6—a, nu a dat rezultate prea bune, deşi sistemul a fost la modă multă vreme. Albul joacă 7.d4,b5 8.Nb3,Dc7 9.0—0,Ng7 10.a4 obţinând avantaj (Spielmann-Brinkmann, Magdeburg 1927).

In loc de 6.c3, albul poate încerca şi sistemul lui Duras de împiedicare a mutării eliberatoare a negrului prin d6-d5, anume c4. La un joc bun, negrul egalează însă uşor, cum s'a văzut în partida Duras-Rubinstein, 1909, în care după 6.c4,g6 7.d4,ed 8.Cd4:, Nd7 9.Cc6:, Nc6: 10.0—0,Ng7 11. Cc3,0—0 s'a ajuns la o poziţie în care albul trebuia să menţină egalitatea cu 12.Nc6:. Duras a jucat însă 12.f3,Cd7 13.Ne3,Ce5 şi a ajuns în dezavantaj.